

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar merupakan suatu proses belajar yang disesuaikan dengan materi pelajaran serta kemampuan siswa. pada jenjang ini, siswa berada dalam tahap perkembangan operasi konkret, dimana siswa belajar dengan cara mengaitkan pengetahuan baru dengan pemahaman sebelumnya. Dalam periode ini, siswa mulai membangun konsep dasar seperti angka, ruang, waktu, fungsi tubuh, peran gender dan nilai moral. Agar proses belajar lebih efektif, siswa perlu dilibatkan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Masa usia Sekolah Dasar sendiri terbagi menjadi dua fase, yaitu fase kelas rendah dan fase kelas tinggi (Faulina, 2017). Fungsi pendidikan menurut (Alpian et al., 2019) yaitu membekali kita agar mampu berfikir secara kritis, melakukan analisis, serta mengambil keputusan yang tepat.

Dalam UU SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya, membekali dirinya dengan pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan sosial, kekuatan spiritual keagamaan dan akhlak yang baik. Pengembangan pendidikan di Indonesia ini juga melibatkan pembaharuan kurikulum di setiap periode (Agustin et al., 2023). kurikulum yang digunakan saat ini yakni kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan sebuah kurikulum yang dirumuskan untuk memberikan kesempatan kepada guru dan siswa dalam mengekspresikan bakat, minat serta

pemahaman, sekaligus menggali potensi yang dimiliki oleh setiap siswa (Qolbu, N. S., & Astri Sutrisnawati, 2022).

Dalam kurikulum merdeka terdapat pembaruan signifikan dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, yaitu dengan penggabungan pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial). Menurut (Septiana, 2023) IPAS mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta mengkaji tentang kehidupan sosial di masyarakat bagaimana berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Tujuan dari pembelajaran IPAS adalah untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, serta meningkatkan pemahaman individu terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar (Nuryani et al., 2023). Sesuai teori perkembangan anak, usia MI/SD merupakan periode krusial dalam pengembangan kemampuan inkuiri anak (Wijayanti & Ekantini, 2023), sehingga siswa dibebaskan dalam proses belajarnya dan dapat membangun pengetahuannya sendiri. Akan tetapi, pembelajaran IPAS bersifat abstrak yang menyebabkan siswa bingung dan kesalah pahaman konsep dalam belajar. Pembelajaran IPAS juga membutuhkan teknologi sebagai dasar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.

Teknologi didefinisikan sebagai suatu metode yang diterapkan sebagai tujuan spesifik, serta ilmu pengetahuan yang kompeten sebagai pendukung kelangsungan hidup manusia di masa mendatang, yang memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Pemanfaatan teknologi diterapkan diberbagai aspek kehidupan, termasuk agrikultur, ekonomi, sosial, politik dan lainnya. Berbagai sektor tersebut telah memanfaatkan teknologi untuk mempermudah pekerjaan.

Hal ini mendemonstrasikan bagaimana inovasi dapat meningkatkan efisien dan produktifitas. Pemanfaatan teknologi sangat luas, termasuk dalam ranah pendidikan (Salsabila et al., 2023). Dengan pemanfaatan teknologi yang semakin pesat, hal ini turut mempengaruhi dunia pendidikan yaitu dalam perkembangan media pembelajaran yang saat ini digunakan, meskipun dengan pendekatan yang beragam (Sartika, 2021). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan salah satunya adalah internet maupun multimedia dalam proses pembelajaran. Adanya pemanfaatan tersebut, pembelajaran didalam kelas lebih interaktif (Akbar & Noviani, 2019).

Menurut (Anggraeni et al., 2021) Multimedia interaktif merupakan alat yang dapat digunakan untuk memperjelas dan mempermudah proses pembelajaran. Jika pada proses belajar didukung oleh media pembelajaran yang mampu menarik minat dan perhatian siswa, sehingga dapat menciptakan lingkungan yang adaptif dan variatif. Dalam hal ini, siswa juga memiliki kemampuan untuk mengendalikan dan menentukan urutan materi pembelajaran sesuai dengan preferensi mereka. Dengan mengintegrasikan berbagai komponen (teks, audio, grafik, video/animasi) dan memanfaatkan komputer/laptop maupun smartphome untuk mengilustrasikan suatu konsep animasi, suara dan demonstrasi yang menarik, akan menghasilkan pembelajaran yang efektif. (Manurung & Panggabean, 2020) mengungkapkan bahwa multimedia interaktif mengandung pemecahan masalah, apabila diterapkan dipembelajaran fisika, dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa. hal ini jika dibandingkan dengan hasil yang diperoleh oleh siswa yang mengikuti proses belajar dengan metode konvensional. Multimedia

interaktif dapat menjadi inovasi dalam dunia pendidikan untuk pengembangan media pembelajaran. Agar pembelajaran telaksana secara interaktif. Tidak hanya itu, metode belajar yang menarik juga dapat dikembangkan melalui ethno games. Adanya ethno games dapat menjadi solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut (Ardianti et al., 2024) Etno merupakan sebuah model pembelajaran yang dihasilkan melalui observasi terhadap kearifan lokal. Sedangkan game memiliki arti permainan. Etno game memiliki arti permainan tradisional. (Fajarwati & Nugrahanta, 2022) bahwa permainan tradisional merupakan manifestasi dari kearifan lokal yang tumbuh di daerah setempat, dan biasanya tumbuh turun-temurun di suatu wilayah tertentu. Secara implisit, permainan tradisional menyimpan identitas serta nilai-nilai kehidupan masyarakat yang ada di daerah tersebut. Biasanya, permainan tradisional dimainkan oleh sekelompok anak-anak. Akan tetapi, eksistensi permainan tradisional telah pudar dan digantikan dengan permainan digital yang berbasis teknologi (Anggita et al., 2018). Etno games menyimpan banyak nilai positif, tidak ada salahnya jika dipadukan dengan teknologi, sehingga dapat berkembang menjadi sebuah game edukasi berbasis teknologi (Toharudin et al., 2021). Akan tetapi, pemilihan media yang dipadukan dengan ethno games harus selaras dengan pembelajaran saat ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, SDN Kabuh sudah menerapkan kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran, ditemukan beberapa permasalahan siswa kelas IV pada materi IPAS keragaman budaya yang pertama yaitu siswa

belum memahami tentang contoh keragaman budaya yang ada di sekitar lingkungannya. Kedua, pada saat proses pembelajaran, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran. Guru menggunakan gambar yang didapatkan dari google, menggunakan buku paket IPAS, serta video youtube yang ditampilkan menggunakan LCD. Ketiga, siswa cenderung pasif pada proses pembelajaran, pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya sendiri. Kegiatan pembelajaran yang monoton tidak didukung dengan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif membuat siswa tidak memiliki ketertarikan saat proses pembelajaran.

Guru menuturkan bahwa siswa memiliki karakter yang berbeda dalam proses pembelajaran. Ada siswa yang gaya belajarnya melalui kinestetik, auditori, dan visual. Selain itu, kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi belajar, dan ada beberapa siswa yang tidak percaya diri saat proses pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran cenderung pasif. Guru hanya terfokuskan pada materi pengajarannya saja, guru tidak memfasilitasi muridnya menggunakan media yang dapat mewadahi setiap karakter siswa. Guru juga sudah mengintegrasikan modul ajar dalam pembelajaran, tetapi kesiapan dalam penggunaan media pembelajaran masih belum terlaksana secara maksimal. Guru menyampaikan, bahwasannya siswa suka belajar dengan kegiatan yang menarik, siswa suka belajar dengan berkegiatan. Tidak hanya itu, siswa juga suka belajar menggunakan teknologi yang ada di sekolah seperti penayangan video lewat LCD. Dari perbedaan karakteristik siswa tersebut, diperlukan

sesuatu yang dapat memfasilitasi siswa agar pembelajaran terlaksana dengan baik.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang didapat adalah dibutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS. Penggunaan media yang kurang inovatif dan menarik mengakibatkan siswa tidak termotivasi dalam belajar. Dilihat dari fasilitas yang dimiliki sekolah seperti laboratorium komputer dan LCD Proyektor memungkinkan untuk diadakannya media pembelajaran non konkret. Media pembelajaran non konkret yaitu media yang dapat diakses melalui smartphone, PC/laptop maupun komputer. Media non konkret di SD Negeri Kabuh belum tersedia. Media non konkret ini memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Dilihat dari perbedaan karakteristik siswa serta siswa menyukai pembelajaran sambil beraktivitas, dibutuhkan sebuah inovasi media interaktif yang inovatif. Multimedia ini terintegrasi etno games didalam salah satu kegiatan yang ada pada media. Adanya etno games dalam kegiatan tersebut, karena melihat siswa yang suka belajar sambil berkegiatan.

Adapun penelitian terdahulu yang digunakan peneliti untuk mendukung rancangan penelitian ini merupakan penelitian dari Suryanti et al (2021) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif, dengan perbedaan kurikulum yang digunakan, platform untuk mengakses, materi yang dipilih. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan multimedia interaktif. Peneliti lainnya yaitu dari Suryanti et al (2024) yang berjudul Multimedia Interaktif Berbantuan Canva Untuk Menumbuhkan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial, dengan perbedaan luaran produk yang dihasilkan yaitu menggunakan canva, pemilihan materi. Persamaan pada penelitian ini adalah jenjang kelas IV dan mata pelajaran yang diambil.

Berdasarkan paparan yang sudah dijelaskan diatas, peneliti nantinya akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif yaitu multimedia interaktif terintegrasi ethno games di SD Negeri Kabuh. Multimedia interaktif ini diharapkan untuk mempermudah siswa pada proses pembelajaran serta membangkitkan rasa semangat siswa dalam belajar materi IPAS di kelas IV. Peneliti merumuskan judul penelitian Pengembangan “Multimedia Interaktif GEMARAYA Terintegrasi Ethno Games Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana Pengembangan Multimedia Interaktif “GEMARAYA” Terintegrasi Ethno Games pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD?
2. Bagaimana keefektifan Pengembangan Multimedia Interaktif “GEMARAYA” Terintegrasi Ethno Games pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu :

1. Mengembangkan multimedia interaktif “GEMARAYA” Terintegrasi Ethno Games pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD.

2. Mengetahui keefektifan Multimedia Interaktif “GEMARAYA” Terintegrasi Ethno Games pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Konten

Pengembangan media interaktif “GEMARAYA”

- a. Multimedia interaktif “GEMARAYA” memuat materi tentang keragaman budaya kelas IV Sekolah Dasar.
- b. Elemen : Pemahaman IPAS
- c. Capaian Pembelajaran (CP)
- d. Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.
- e. Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu mengenal keragaman budaya di provinsi tempat tinggal.
- f. Indikator Capaian Tujuan Pembelajaran
 - 1) Peserta didik mampu **mendeskripsikan** keragaman budaya menggunakan multimedia inetarktif gemaraya di provinsi tempat tinggal dengan tepat. (C2)

- 2) Peserta didik mampu **mengklasifikasikan** keragaman budaya menggunakan multimedia interaktif gemaraya di provinsi tempat tinggal dengan tepat (C3)
- 3) Peserta didik mampu **menganalisis** keragaman budaya menggunakan multimedia interaktif gemaraya di provinsi tempat tinggal dengan tepat (C4)
- 4) Peserta didik mampu **membuat cerita** tentang keragaman budaya secara kreatif dan menarik dengan kalimat beragam (P5)

g. Multimedia interaktif memiliki fitur yang dapat diakses siswa sesuai dengan konteksnya agar siswa lebih mudah memahami dan menggunakan media tersebut.

h. Multimedia interaktif ini didukung dengan animasi, gambar, backsound, dan teks setiap kegiatannya.

2. Konstruksi

Tampilan

a. Bentuk multimedia interaktif

b. Menu

- 1) Petunjuk penggunaan: terdapat langkah-langkah penggunaan aplikasi agar siswa mudah memahami.
- 2) CP: terdapat capaian pembelajaran yang akan dicapai siswa.
- 3) TP : terdapat tujuan pembelajaran
- 4) Indikator : terdapat menu indikator
- 5) Materi: terdapat materi tentang keragaman budaya yang ada di provinsi jawa timur.

- 6) Ethno games: terdapat fitur untuk pembagian nama kelompok serta pembagian keragaman budaya untuk pengerjaan LKPD yang memainkan engklek terlebih dahulu.
 - 7) Games: terdapat fitur games yang berisi permainan serta 5 quiz
 - 8) Profil pengembangan.
 - 9) Pretest dan Posttest: terdapat soal pretest dan posttest untuk mengukur keefektifan.
- c. Aplikasi yang dapat diunduh menggunakan laptop/PC, smartphone android.
 - d. Multimedia interaktif dirancang dan disusun menggunakan articulate storyline dan corel draw.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian ini yaitu bertujuan untuk menjawab permasalahan yang telah ditemukan dikelas IV SDN Kabuh. Penelitian ini juga memanfaatkan kemajuan teknologi yang berkembang. Penggunaan teknologi mempermudah segala kegiatan khususnya didunia pendidikan. Teknologi membawa pengaruh besar serta menjadi kebutuhan yang dapat difungsikan oleh guru maupun siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SDN Kabuh, ditemukan sejumlah kendala dalam proses pembelajaran siswa kelas IV, khususnya pada materi IPAS tentang keragaman budaya. Permasalahan pertama adalah siswa belum mampu memahami berbagai contoh keragaman budaya yang ada di lingkungan sekitar mereka. Kedua, selama kegiatan belajar mengajar, pemanfaatan media pembelajaran oleh guru masih terbatas. Guru hanya

menggunakan gambar dari internet, buku paket IPAS, dan video dari YouTube yang ditayangkan melalui LCD. Ketiga, siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena pendekatan yang digunakan masih berpusat pada guru, sehingga kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan secara mandiri menjadi terbatas. Kegiatan belajar yang cenderung monoton dan tidak didukung oleh media yang inovatif dan interaktif turut menyebabkan rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Minat siswa dalam belajar merupakan bagian penting untuk tercapainya pembelajaran sesuai yang diharapkan. Adanya kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai pengembangan multimedia interaktif sebagai wadah pendukung serta penunjang kegiatan pembelajaran. Multimedia interaktif berperan sebagai fasilitas untuk penyampaian materi dan memberikan motivasi agar siswa semangat dan menarik minat untuk belajar. Penelitian ini memanfaatkan teknologi dengan penggunaan multimedia interaktif “GEMARAYA” untuk membantu siswa memahami materi IPAS yang dikemas secara menarik dan terstruktur.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif “GEMARAYA” pada materi keragaman budaya memiliki asumsi dan keterbatasan sebagai berikut :

1. Asumsi
 - a. Sekolah telah menerapkan kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS.

- b. Guru maupun siswa mampu mengoperasikan komputer, laptop maupun smartphone sebagai penunjang perangkat pembelajaran multimedia interaktif.
 - c. Sekolah dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung seperti LCD Proyektor dan laboratorium komputer.
2. Keterbatasan Pengembangan
- a. Multimedia interaktif “GEMARAYA” hanya dikembangkan pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya.
 - b. Uji coba multimedia interaktif hanya dilakukan pada kelas IV SDN Kabuh Kota Jombang.
 - c. Multimedia interaktif “GEMARAYA” bisa diakses menggunakan smartphone android, laptop/PC dan komputer.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang pembelajarannya memuat materi didalamnya agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan suatu teknologi yang dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari video, animasi, teks maupun gambar yang dikemas secara terstruktur dan menarik untuk memudahkan siswa dalam proses belajar.

3. Multimedia interaktif “GEMARAYA”

Multimedia interaktif “GEMARAYA” merupakan aplikasi yang berisi tentang materi Pelajaran IPAS yaitu keragaman budaya kelas IV Sekolah Dasar. Multimedia ini berbentuk format application file dan exe yang dapat diinstal dan diakses pada smartphone maupun laptop/PC dan komputer.

4. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah suatu mata pelajaran gabungan antara Ilmu Pengetahuan Sosial dan ilmu Pengetahuan Alam. Pembelajaran ini mengkaji tentang bagaimana lingkungan alam dan sosial saling berinteraksi dan mempengaruhi setiap kehidupan manusia.

5. Articulate Storyline

Articulate Storyline merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk merancang atau mendesain media interaktif dengan konten gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video. File yang dihasilkan biasanya berupa application file.

6. Corel draw

Corel Draw adalah sebuah perangkat yang mendesain tampilan tiap slide didalam media interaktif. Perangkat ini digunakan untuk mendesain seperti gambar 2D maupun 3D.

7. Keragaman Budaya

Keragaman Budaya adalah ciri khas atau keunikan yang dimiliki suatu daerah yang perlu dilestarikan secara turun temurun. Keragaman budaya sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti keadaan atau kondisi

suatu wilayah, sejarah, kehidupan sosial dan kepercayaan Masyarakat setempat.

